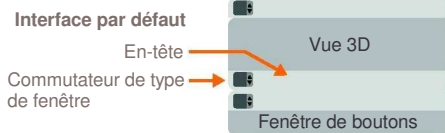


Débuter rapidement avec Blender 2.41



1. L'interface de Blender

L'interface de Blender consiste en un espace de travail divisé en de multiples fenêtres. Chaque fenêtre affiche une partie des données de votre scène. Le type de données qu'une fenêtre affiche est indiqué dans l'en-tête de la fenêtre.



Vous pouvez changer le type d'une fenêtre à tout moment en cliquant sur l'en-tête avec le bouton gauche de la souris.

Pour ajouter ou effacer des fenêtres, un clic droit sur le séparateur de fenêtre.

Vous pouvez redimensionner vos fenêtres en agrippant le séparateur de fenêtre.

Vous pouvez accéder à vos préférences en baissant l'en-tête du haut.

Vous pouvez faire de la scène actuel celle par défaut avec **Ctrl + 'U'**.

Les outils et les actions relatives à une fenêtre sont toujours disponibles dans l'en-tête de la fenêtre.

Les touches de raccourci et les actions sont toujours relatives à la fenêtre active (celle sous votre curseur).

2. Naviguer dans la vue 3D

Vous pouvez tourner la vue 3D avec le **bouton du milieu de la souris MMB** (Middle Mouse Button).

Accomplir un panoramique avec **Shift + MMB**.

Zoomer avec la **molette de la souris** ou **Ctrl + MMB**. Sinon vous pouvez utiliser **Alt + LMB** (L pour gauche).

Le clavier numérique permet de naviguer dans la vue 3D:

- **7, 1, 3** initialise la vue en haut, devant, sur le Côté ;
- **8, 2** tourne vers le haut, vers le bas ;
- **4, 6** tourne vers la gauche, vers la Droite ;
- **5** commute entre la vue Orthogonale et la vue en Perspective.

Tous ces contrôles et plus sont aussi disponible dans le menu View localisé dans l'en-tête de la Vue 3D.

3. Naviguer dans la fenêtre bouton

Vous pouvez accéder aux différentes catégories de bouton avec les icônes dans l'en-tête de la fenêtre de Bouton. Chaque catégorie regroupe les boutons qui ont le même domaine d'utilité. Chaque bouton de catégorie possède des boutons de sous-catégories regroupés à la suite dans l'en-tête.

Vous pouvez faire défiler les panneaux avec **Shift + la molette de la souris**, faire un zoom avec **Ctrl + la molette**, organiser les panneaux avec un "glissé et déposé" ainsi qu'aligner les panneaux verticalement avec le **RMB** (Bouton droit de la souris).



4. Gérer les Objets 3D

La scène par défaut comprend un cube, une lampe et une caméra. Vous pouvez sélectionner n'importe quel objet avec **RMB**, choisir plusieurs objets avec **Shift + RMB** et tout sélectionner/désélectionner avec **A**.

Pour déplacer ces objets, cliquer avec **LMB** sur le "Widget" 3D. Vous pouvez changer le mode du Widget pour tourner/redimensionner/déplacer en activant l'icône correspondant dans l'en-tête de la Vue 3D.

Vous pouvez aussi utiliser **'G'** pour agripper/déplacer, **'R'** pour tourner et **'S'** pour redimensionner les objets.

Chaque objet a un petit point qui représente son centre. Vous pouvez changer la position de ce centre dans "Mesh" (bouton "Editing").

La croix rouge et blanche est le curseur 3D. Sa position peut être fixé avec un simple clic de LMB dans la Vue 3D. Ce curseur est utilisé comme point de référence.

Vous pouvez ajouter de nouveaux objets en appuyant sur **'Espace'** et en naviguant dans le menu **"Add"**.

Les objets peuvent être dupliqués avec **Shift + 'D'** et dupliqués avec lien grâce à **Alt + 'D'**.



5. Éditer les Objets 3D

Dans Blender, éditer la position de l'objet, et éditer la forme de l'objet et ses propriétés sont deux tâches différentes et séparées. Pour chaque type de modification, il y a un "Mode" associé. Vous êtes toujours dans un certain mode. Le mode actuel est indiqué dans l'en-tête.



Le mode par défaut est "Object Mode". Il permet de choisir différents objets et les déplacer.

"Edit Mode" vous permet de modeler l'objet choisi. Vous pouvez modifier seulement un objet à la fois. Si vous voulez choisir et modifier un autre objet, vous devez sortir de "Edit Mode" et le sélectionner dans "Mode Object". Vous pouvez passer alternativement de "Edit Mode" à "Object Mode" avec **'Tabulation'**.

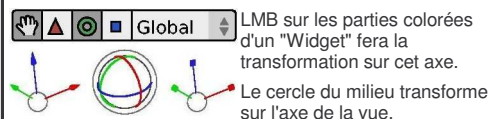
6. Modéliser les « Mesh »

Pour modéliser le "Mesh" d'un objet, vous avez besoin d'être en "Edit Mode". Vous pouvez alors choisir trois genre d'articles : les points, les arêtes et les faces. Pour changer entre ces différents modes de sélection, utiliser les boutons placés dans l'en-tête de la Vue 3D ou avec **Ctrl + 'Tabulation'**.

Une fois des éléments sélectionnés, vous pouvez les :

- Déplacer (**'G'**), Tourner (**'R'**), Redimensionner (**'S'**)
- Extruder avec **'E'**
- Effacer avec **'X'**
- Modifier avec les divers outils du **'W'** et de **Ctrl + 'E'**
- Sous-diviser avec **Ctrl + 'R'**
- Dupliquer avec **Shift + 'D'**

Notez que si vous dupliquer votre objet dans "Edit Mode", le résultat complètera comme un seul objet, même s'il a l'apparence d'objets séparés. Dans "Edit Mode" vous pouvez modifier la géométrie de l'objet comme bon vous semble, il restera néanmoins un objet unique. Pour créer un autre objet à partir de la sélection, presser **'P'**. Si vous voulez dupliquer votre objet et avoir deux objets différents, faites le dans le "Object Mode" (cf. §4).



Déplacer Tourner Redimensionner
Shift + le LMB exécutera une translation dans le plan.

Le MMB pendant la transformation vous permet d'astreindre la transformation sans utiliser les "widget".

7. Les Matériels et les Lampes

Pour peaufiner le paramétrage des lampes, sélectionner une lampe et aller aux paramètres du Matériels. Vous pouvez peaufiner tous les paramètres de lampe dans la sous-section des Lampes. Là-bas vous pouvez aussi changer entre les différents types de lampes.

Pour changer la couleur et l'aspect d'un objet, le sélectionner et aller aux paramètres du Matériels. Regarder la documentation officielle pour les détails.

8. Les Calques

Les calques sont utilisées pour facilement montrer/cacher et grouper des objets différents. Chaque objet appartient à un calque. Pour changer le calque d'un objet, le sélectionner et presser **'M'**.



Vous pouvez montrer ou cacher les différents calques avec les boutons de calque disponibles dans l'en-tête de la fenêtre 3D. Pour montrer plusieurs calques en même temps, utiliser **Shift + LMB** sur les boutons des calques..

9. Le Rendu

Pour rendre la vue de la caméra, vous devez en premier contrôler que la caméra désirée est activée. Pour activer une caméra, la sélectionner et presser **'0'** sur le **clavier numérique**.

Pour changer les paramètres d'une caméra, la sélectionner et aller à "Editing".

Si vous voulez changer le fond de votre scène, allez aux boutons Matériels et à la sous-section "World".

Pour changer les paramètres de rendu, aller à "Scene". Vous pouvez alors choisir la taille de votre rendu, les paramètres anti-aliasing (OSA) et le format de sortie.

Pour rendre votre scène, presser "Render" ou **F12**.

Si votre scène rend du noir, vérifier qui il y a au moins une lampe dans votre scène et qu'elles ne sont pas dans un "layer" caché.

Pour sauvegarder une image rendue, presser **F3**. Faire attention de ne pas oublier l'extension au nom de fichier.

10. Le mot de la fin

Le "Commencer rapidement" ? couvre seulement les caractéristiques les plus fondamentales. Nous recommandons très fortement de lire la documentation complète. Vous pouvez la trouver sur :

<http://wiki.blender.org> .

Comme vous avez pu remarquer, Blender est surtout orienté raccourci de clavier. Une fois que vous arrivez à comprendre ceux-ci, vous trouverez votre expérience avec Blender beaucoup plus agréable et productive qu'avec une interface basée sur des icônes.

Si vous avez des difficultés pour trouver le raccourci clavier d'une fonction spécifique, vous pouvez vérifier s'il est énuméré dans les menus/en-tête ou dans "Help" - "HotKey and MouseAction Reference".

Enfin, vous pouvez trouver une Carte des raccourcis claviers dans le wiki de Blender.

Si vous avez de plus amples questions, posez les sur le forum à <http://www.elysion.com> (ou sur <http://blenderclan.tuxfamily.org/html/> en français), ou sur le canal #blenderchat sur IRC freenode.net.

Si l'interface de Blender semble impossible à comprendre, garder à l'esprit que bien que beaucoup ne l'ont pas aimé au premier essai, qu'au final beaucoup l'ont aimé après un certain temps.

Bonne chance et bon Blender !

-L'Equipe de Blender

Traduction : Samuel Flahaut (JDragonB)